

**IMPLEMENTASI TEKNIK *POSE TO POSE* SCENE OPENING
PERKENALAN KARAKTER SIRENA DAN LUCIUS PADA ANIMASI 2D
GAME "*REDEMPTION OF SOULS*"**

SKRIPSI NON REGULER MAGANG ARTIST

*Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi*



Disusun oleh
KHUNAIFI SISKRA RAHAYU
21.82.1152

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025

**IMPLEMENTASI TEKNIK *POSE TO POSE* SCENE OPENING
PERKENALAN KARAKTER SIRENA DAN LUCIUS PADA ANIMASI 2D
GAME "*REDEMPTION OF SOULS*"**

SKRIPSI NON REGULER MAGANG ARTIST

*Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi*



Disusun oleh
KHUNAIFI SISKRA RAHAYU
21.82.1152

Kepada
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**IMPLEMENTASI TEKNIK *POSE TO POSE SCENE OPENING*
PERKENALAN KARAKTER SIRENA DAN LUCIUS PADA ANIMASI 2D
GAME "*REDEMPTION OF SOULS*"**

yang disusun dan diajukan oleh

KHUNAIFI SISKHA RAHAYU

21.82.1152

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Desember 2024

Dosen Pembimbing

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302390

**HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER**

**IMPLEMENTASI TEKNIK *POSE TO POSE* SCENE OPENING
PERKENALAN KARAKTER SIRENA DAN LUCIUS PADA ANIMASI 2D
GAME "*REDEMPTION OF SOULS*"**

yang disusun dan diajukan oleh
KHUNAIFI SISKAH RAHAYU

21.82.1152

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Desember 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bernadhed, S.Kom., M.Kom.,
NIK.1903022243

Muhammad Tofa Nurcholis, S.Kom., M.Kom.,
NIK.190302281

Ibnu Hadi Purwanto, S.Kom., M.Kom.,
NIK.190302390

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Desember 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.,
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Khunailfi Siska Rahayu
NIM : 21.82.1152

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**IMPLEMENTASI TEKNIK POSE TO POSE SCENE OPENING
PERKENALAN KARAKTER SIRENA DAN LUCIUS PADA ANIMASI 2D
GAME "REDEMPTION OF SOULS"**

Dosen Pembimbing : Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Amikom Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas Amikom Yogyakarta
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi

Yogyakarta, 20 Desember 2024



Khunailfi Siska Rahayu

KATA PENGANTAR

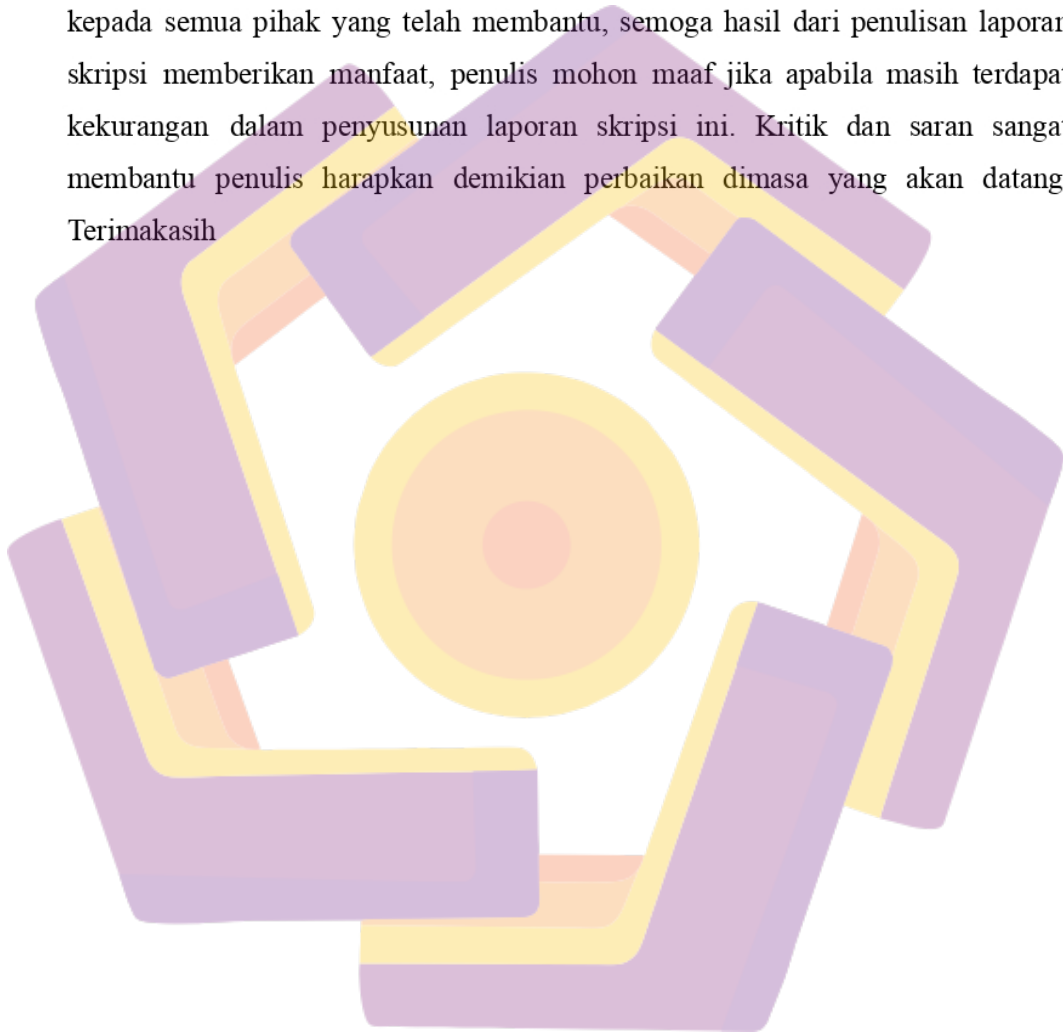
Dengan memanjatkan puja dan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat melimpah dan kesehatan. Penulis berterima kasih kepada pihak yang telah terlibat yang mendukung dan berkontribusi, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Implementasi Pose to Pose Scene Opening Perkenalan Karakter Sirena dan Lucius Pada Animasi 2D Game “Redemption of Souls””. Skripsi yang dibuat merupakan persyaratan yang dipenuhi untuk memperoleh gelar Sarjana dari Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis ingin menyampaikan terimakasih yang telah turut ikut serta terlibat selama pembuatan skripsi kepada :

1. Orang tua penulis Ibu Latifah dan Bapak Daryanto yang selalu mendoakan serta dukungan sepanjang masa, serta membimbing dan memberikan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan laporan skripsi.
2. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan dan juga bimbingan penulisan sehingga menyusun skripsi dapat berjalan secara lancar.
6. Kepada seluruh pengajar dan anggota akademik Universitas Amikom Yogyakarta.
7. Kepada anggota GKM Mono Stereo pada pembuatan project film animasi 2D “Redemption of Souls”. Terimakasih atas pengalaman serta perjalanan selama proses produksi dan bisa merasakan 1 bulan menginap.

8. Semua pihak yang telah terlibat dalam pembuatan penulisan laporan skripsi yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu.

Akhir kata, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu, semoga hasil dari penulisan laporan skripsi memberikan manfaat, penulis mohon maaf jika apabila masih terdapat kekurangan dalam penyusunan laporan skripsi ini. Kritik dan saran sangat membantu penulis harapkan demikian perbaikan dimasa yang akan datang. Terimakasih



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
INTISARI.....	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	2
BAB II	
TEORI DAN PERANCANGAN.....	3
2.1. Teori Tentang Teknik/Konsep Produk Yang Dibahas.....	3
2.2. Teori Analisis Kebutuhan.....	3
2.2.1. Brief Produksi.....	4
2.2.2. Teori Kebutuhan Fungsional.....	4
2.2.3. Kebutuhan Non Fungsional.....	5
2.2.3.1 Hardware.....	5
2.2.3.2 Software.....	5
2.2.3.3. Brainware.....	5
2.3. Analisis Aspek Produksi.....	6
2.3.1. Aspek Kreatif.....	6
2.3.2. Aspek Teknis.....	7
2.4. Tahapan Pra Produksi.....	8
2.4.1. Ide dan Konsep.....	8
2.4.2. Naskah dan Storyboard.....	8
2.4.3. Desain.....	9
BAB III	
PEMBAHASAN.....	15

3.1. Produksi	15
3.1.1. Menampilkan karakter Sirena berada di tengah kamera.....	15
3.1.2. Menampilkan karakter Sirena melakukan gestur jari telunjuk.....	17
3.1.3. Menampilkan gerakan Sirena pada kamera medium wide shot.....	18
3.1.4 Scene Sirena melakukan gerakan pose mengangkat kedua tangan ..	19
3.1.5 Scene Lucius pergerakan kamera zoom in.....	20
3.1.6 Pergerakan Lucius dance butter grup bts.....	21
3.2. Evaluasi.....	22

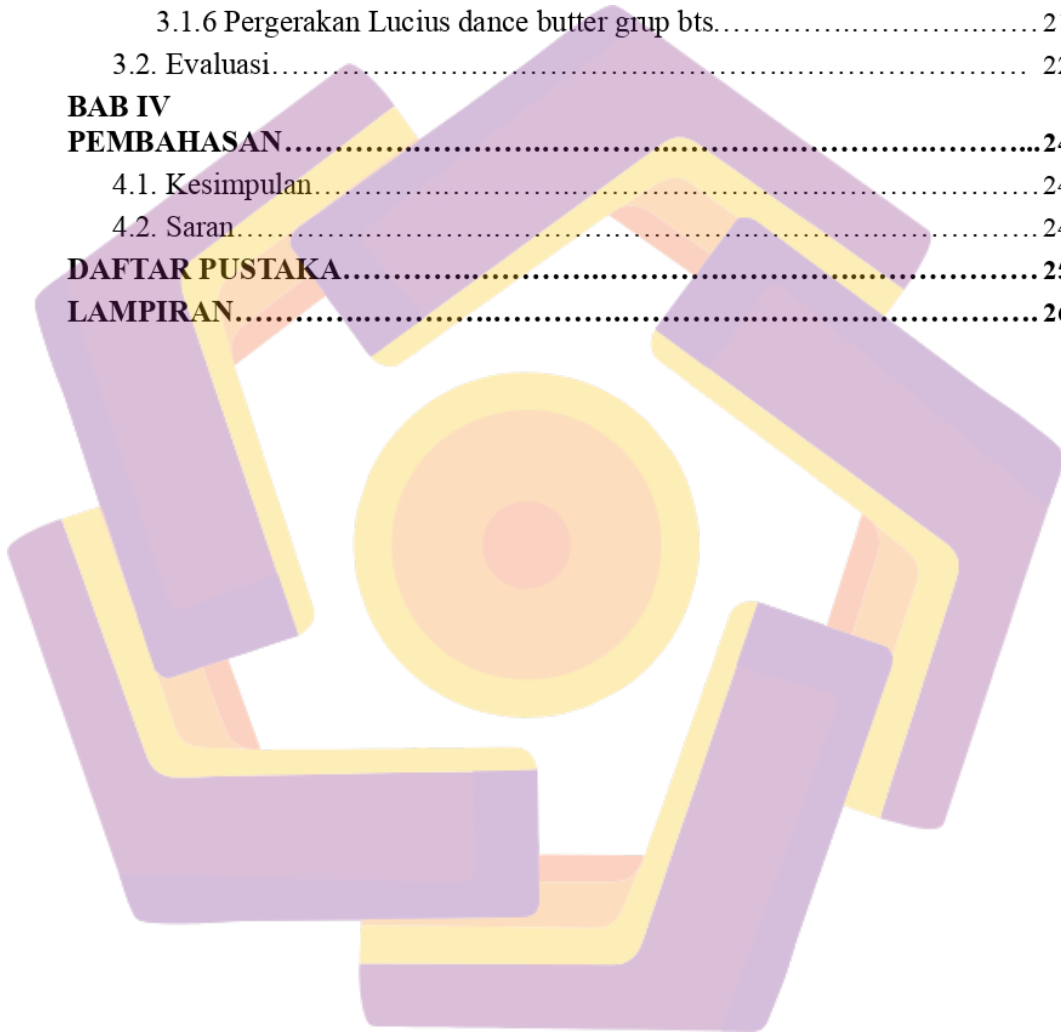
BAB IV

PEMBAHASAN.....	24
------------------------	-----------

4.1. Kesimpulan.....	24
4.2. Saran.....	24

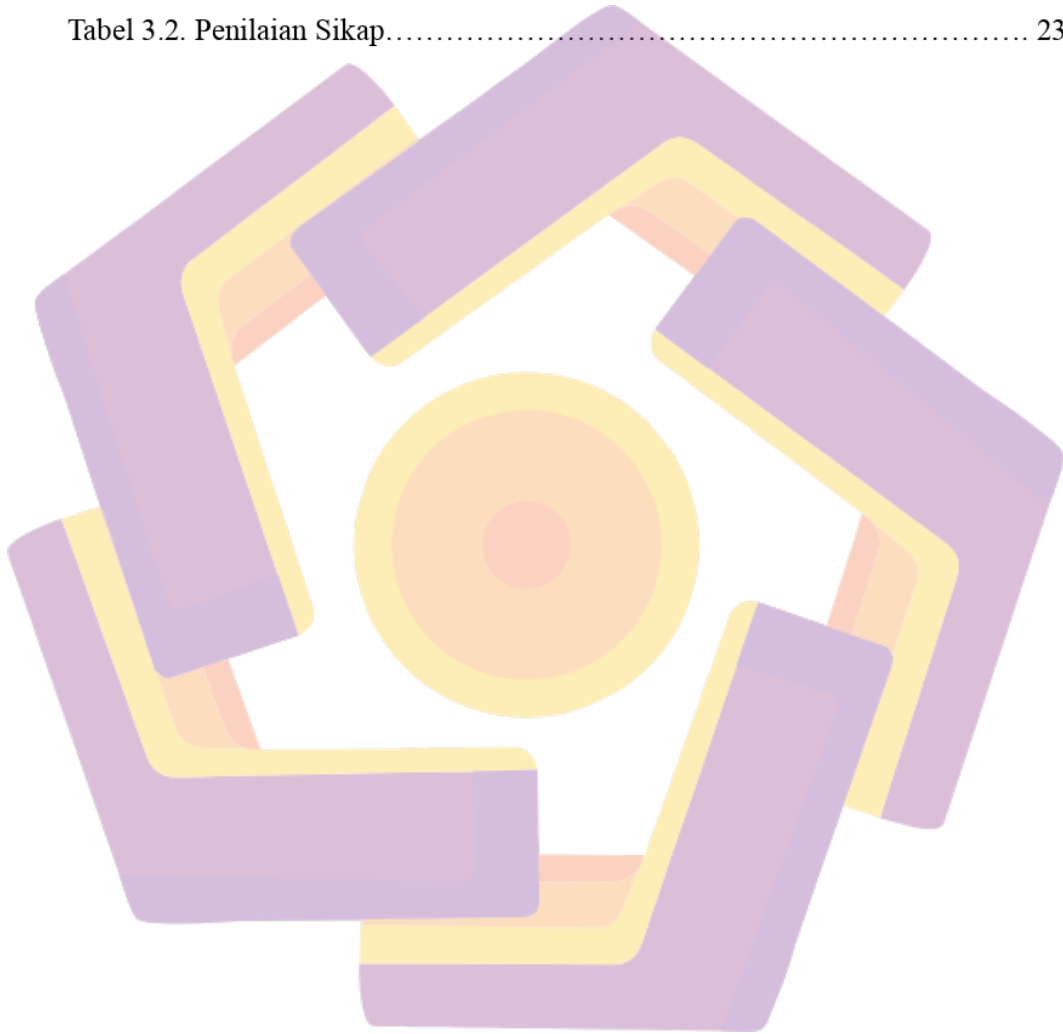
DAFTAR PUSTAKA.....	25
----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	26
----------------------	-----------



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Pekerjaan.....	6
Tabel 3.1. Penilaian Teknis.....	22
Tabel 3.2. Penilaian Sikap.....	23



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Naskah.....	9
Gambar 2.2 Storyboard Sirena.....	10
Gambar 2.3 Storyboard Lucius.....	11
Gambar 2.4 Art Karakter Sirena.....	12
Gambar 2.5 Konsep Art Sirena.....	13
Gambar 2.6 Art Karakter Lucius.....	14
Gambar 2.7 Konsep Art Lucius.....	15
Gambar 3.1 Sketsa Sirena.....	17
Gambar 3.2 Sirena CleanUp.....	18
Gambar 3.3 Sirena Coloring.....	18
Gambar 3.4 Sirena Inbetween.....	19
Gambar 3.5 Sirena Inbetween Timeline.....	19
Gambar 3.6 Sirena Inbetween Coloring.....	20
Gambar 3.7 Sirena Inbetween Pose.....	20
Gambar 3.8 Lucius Zoom in.....	21
Gambar 3.9 Lucius Medium Short.....	22

INTISARI

Dalam proses pembuatan animasi untuk merancang film animasi 2D, berperan menghasilkan kualitas gerak animasi yang lebih realistis dan halus, namun juga dibutuhkan teknik yang baik sehingga memberikan cerita dan pesan yang akan tersampaikan kepada para penonton, pada dasarnya animasi 2D memiliki beberapa prinsip animasi.

Pada penelitian ini membahas salah satu prinsip animasi, yaitu teknik *Pose to Pose* dimana teknik ini dilakukan dengan mengimplementasikan beberapa scene gerakan opening Sirena dan Lucius animasi 2D game "*Redemption of Souls*". Untuk teknik ini dengan tahapan gerakan key atau kunci dasar kuat bagi animasi, kemudian mengisi transisi gerakan Pose yang bertahap agar menciptakan gerakan yang nyata dan halus, serta penggunaan software Toon Boom Harmony untuk pembuatan opening Sirena dan Lucius animasi 2D game "*Redemption of Souls*".

Untuk penelitian ini mengimplementasikan gerakan *Pose to Pose* dalam animasi 2D, yang dimana diharapkan melalui penelitian ini dapat memperkenalkan teknik *Pose to Pose* kepada para pembaca yang sedang mempelajari animasi 2D, serta mengambil topik penelitian dengan teknik *Pose to Pose* yang dimana dapat menghasilkan animasi 2D dengan kualitas yang nyata dan halus.

Kata Kunci: *Pose to Pose*, Toon Boom Harmony, Animasi 2D, Prinsip animasi, Sirena dan Lucius

ABSTRACT

When making animation to design a 2D animated film, it plays a role in producing a more realistic and smooth animation movement quality. However, it also requires good techniques so that it provides a story and message that will be conveyed to the audience. Basically, 2D animation has several principles.

This research discusses one of the principles of animation, namely the Pose to Pose technique, where this technique is carried out by implementing several opening movement scenes of Sirena and Lucius in the 2D animated game "Redemption of Souls". For this technique, there are key movement stages or strong basic keys for animation. Filling in gradual pose movement transitions to create real and smooth movements, as well as using Toon Boom Harmony software to create the 2D animated game opening for Sirena and Lucius "Redemption of Souls".

For this research, implementing the Pose to Pose movement in 2D animation, it is hoped that through this research it can introduce the Pose to Pose technique to readers who are studying 2D animation, as well as taking research topics using the Pose to Pose technique which can produce 2D animation with high quality real and subtle.

Keyword: *Pose to Pose, Toon Boom Harmony, 2D Animation, Principles of Animation, Sirena and Lucius.*